真 Master of monsters EX Final
真・マスターオブモンスターズFinal EX
無垢なる嘆き、天冥の災禍
解説書

このソフトウェアの解説書およびお使いのハードウェアの取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害(失神など)などの症状(光感受性発作)が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

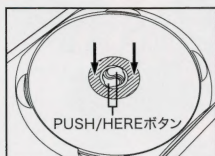
コントローラの振動機能に対応したソフトウェアについて

振動障害のある方は、バイブレーション(振動)機能を使用しないでください。

- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

使用上のご注意

●このディスクは日本国内仕様(NTSC J)あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY)の"PlayStation 2"規格のソフトウェアです。他の機器で使うと、機器などの故障の原因となったり、耳や目などに悪い影響を与えたりすることがありますので、絶対におやめください。●暖房器具の近くや車中など、高温/多湿になるところに置かないでください。●ディスクのお手入れをするときは、柔らかい布で軽くふいてください。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●プラズマテレビや、液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)でご利用される際に、画像の焼き付き(残像映像)が起こることがあります。特に、静止画をテレビ画面に表示したまま長時間放置すると、焼き付きが起こりやすくなります。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

ディスクの取り出し/収納方法

ディスクを取り出し/収納するときは、指などを挟まないように十分注意してください。

取り出し

PUSH/HEREボタンを押し、ディスクが浮いた状態になってから取り出してください。

収納方法

ディスクのすぐ外側(斜線部分)を、カチッと音がするまで押し込んでください。

"PS","PlayStation" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SLPS 25978

このたびは"PlayStation 2"専用ソフト『真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～』をお買いもとめいただき、誠にありがとうございます。
ゲームをプレイする前に、この解説書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

CONTENTS
もくじ

アナログコントロ

L２ボタン

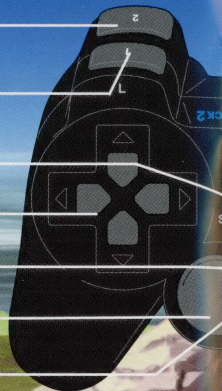
L１ボタン

SELECTボタン

方向キー

STARTボタン

左スティック

ANALOGモードスイッチ

BackStory

狭間の地、ミッドガルド。

ここにメルファラの嘆きが響いた刻より幾星霜が過ぎ去ったのであろうか。

あの契約以来、この平穏の眠りを覚ます者の到来など神すら欲していないはずだった。
だが、いずこからとも知れず、わき起こった覇王コリンの魔軍団は、瞬く間に地上を蹂躙した。
民人は恐怖に駆られながらも力の限りに戦ったが、蠢く魔物たちの軍勢は覇王と共に驀進し、ついに末裔の王国に迫り来たった。最後の時を目前に、うろたえるばかりの王を見限って騎士リスターは単騎で覇王に挑み、ついに敵中を突破した。
その勇者の叫びに、天界の守護ヘイムダルは、天上界より幾百万の精鋭を送り出すことで応えた。

ミッドガルドの地に怒号と絶望の叫びが響き渡る。

禍々しき戦乱は、いつ果てるとも知れず続いたが、やがて血に満ちた静寂が訪れた。
それから数えて三世代が過ぎ去った。

優柔不断な末裔王は乱心して国を追われ、覇王その人も凶刃に倒れていた。
それでも国は残り、脆い均衡もそのままに、いまもその地に保たれている。

だが、いま新たな兆しがあらわれようとしていた。

人々の記憶にすら残らぬ、遥かな東の島において、
その者が『黄昏の指輪』を手にしたまさにそのとき、

運命は混沌と化し、
歴史の大天秤が鳴動を始める。

ーラ(DUALSHOCK 2)

※アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)専用
※ゲーム中は常にアナログモードのため、LED表示は赤色となります。
ANALOGモードスイッチによるON/OFF設定は行うことができません。
※プレイする場合はコントローラ端子１を使用して下さい。

キャンプモードでの操作

○ボタン	決定／選択リストの表示
×ボタン	キャンセル
△ボタン	リストの並び替え
□ボタン	ユニット詳細の表示
STARTボタン	サブメニューの表示
SELECTボタン	使用しません
L1ボタン	ページ切替
R1ボタン	ページ切替
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	使用しません
左スティック	使用しません
右スティック	使用しません
方向キー	項目の移動／カーソルの移動

ゲームモードでの操作

○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
△ボタン	マスターコマンドを表示
□ボタン	ユニット詳細の表示
STARTボタン	サブメニューの表示
SELECTボタン	情報の表示・非表示
L1ボタン	未行動ユニットの選択／対象の切替
R1ボタン	軍団一覧の表示／対象の切替
L2ボタン	使用しません
R2ボタン	使用しません
左スティック	マップの拡大・縮小
右スティック	使用しません
方向キー	カーソル移動／カーソルアイコン移動

選べるマスターたち

マスターたちの紹介

ソルジャー

属性：Law　地形型：平地　【特性】ヒューマノイド

Lawの性格をもつベーシックなヒューマノイド。際立った特徴はないが、装備により大きくパワーアップするヒューマノイドの特性を一番活かせる万能型。

エルフ

属性：Law　地形型：山　【特性】ヒューマノイド

器用さが高く各種ステータス異常にも強い耐性をもつヒューマノイド。山岳に住むエルフで山地形での戦いに強い。なお、森に住むエルフとは別の種族。

龍

属性：Law　地形型：低空　【特性】なし

東洋の龍。雷の投射攻撃を使え、飛行能力を持つ上に、巨大な体格に見合う高いＨＰ、攻撃力も備える。

バーバリアン

属性：Neutral　地形型：平地　【特性】ヒューマノイド

昼夜問わず安定した戦いが出来るNeutralの性格をもつヒューマノイド。
ヒューマノイドの中では最高のＨＰを誇る。

アマゾネス

属性：Neutral　地形型：森　【特性】ヒューマノイド

森に住む女戦士の一族で、森地形での戦いに強い。ＨＰは低いが、器用さの成長率は全種族中でも最高クラスで、弓などの投射攻撃の名手へと成長していく。

ちは全部で11体!

トロール

属性:Neutral　地形型:平地　【特性】なし

ずば抜けた怪力をもつ巨人族。最強クラスのＨＰと、ずば抜けた威力をもつ攻撃が特徴だが、その攻撃にはミスも多い。動きは鈍重だ

鬼

属性:Chaos　地形型:平地　【特性】ヒューマノイド

Chaosの性格のヒューマノイド。ソルジャー同様の万能型のヒューマノイドだが、ソルジャーは昼間に強く、鬼は夜間に強い。

スケルトン

属性:Chaos　地形型:地底　【特性】ヒューマノイド / リバイブ

Chaosの性格のヒューマノイド。強力な装備による強化で、弱点となるＨＰを補えばまさに不死身のアンデットとなる。

ウルフ

属性:Chaos　地形型:平地　【特性】なし

特性など何もなくベーシックな種族だが、素早さが高く回避力に優れる。移動力も高く塔の確保に強さを発揮する。

バンパイア

属性:Chaos　地形型:低空　【特性】リバイブ / 逃亡

不死身のリバイブ特性と、逃亡特性、そして飛行能力と多様な特殊能力を備える。高い回避力も魅力。

フェアリー

属性:Neutral　地形型:低空　【特性】ヒューマノイド / 逃亡

飛行能力があり、ずば抜けた敏捷性が特徴。
ＨＰは低いが、逃亡特性と高い敏捷性のため、簡単には仕留められない。

世界の行く末の鍵を

登場人物の紹介

リスターⅢ世

CV：酒井相一郎

ミッドガルドにおける神族勢力の要「リーゼンハイム」の統治者。
今から3世代前、覇王コリン率いる魔族との戦いで敵中を単騎で突破し、天界の守護ヘイムダルを呼び出した騎士リスターの孫にあたる。

レギン

CV：桜木章人

魔族勢力の手先として地上世界ミッドガルドに攻めて来た覇王コリン。その孫であり覇王の銘を継承している。巨漢で冷徹な目をしており、たとえ身内であろうと容赦のない非情な王である。

ウォルフェ

CV: 酒井相一郎

ミッドガルドの王であり、中立勢力の要「封印の城」の城主。覇王コリンとの戦いを経験している人物。戦いの後、王には“平和ぼけの臆病者”、“狂った王”という噂が広まっているが、実際は…。

レギノス王子

CV：古川徹人

覇王レギンの息子で王子。王子という立場にありながら、若くして軍を率いて戦う。非情で冷酷な父とは違い、勇敢で領民にも慕われている知将。主人公の立場により、心強い味方とも、手ごわい敵ともなる。

ファルミール姫

CV: 藤森ゆき奈

リスターⅢ世の娘。
活発で明るい性格と端正な容姿から、憧れの姫として多くの民に慕われている。しかし、その容姿にはある事実が…。

握る登場人物たち

ティターニア

CV：高城みつ

かつて妖精王国を治めていた妖精の長。
中立の民と呼ばれるもの達に広く知られた存在であり、戦乱を非常に危惧している。「黄昏の指輪」のことを知る人物。

アトロポス

CV：朝樹りさ

時をつかさどる三姉妹の女神のうちの１人。
いずこかの地で主人公を待ち、この世界の現在、過去、未来についてを語ってくれるだろう。その時、物語は確信へと迫ることとなる。

ラクシス

CV：朝樹りさ

時をつかさどる三姉妹の女神のうちの１人。

クロト

CV：朝樹りさ

時をつかさどる三姉妹の女神のうちの１人。

**この他にも
沢山のキャラクターが
主人公達の運命を変えていく…**

『真・マスターオブモンスターズ Final EX ～無垢なる嘆き、天冥の災禍～』の舞台となる世界は、アースガルド（天界）、ミッドガルド（地上）、ニブルヘル（冥界）、エリシウム(海中)の4つの世界にさらに分れています。
物語（シナリオ）はミッドガルドから始まり、4つの世界を行き来しながら、多くのマップを攻略していくことになります。
最終的なプレイヤーの目的は、マップを攻略していくことで明らかになることでしょう。
当面の目的は、あなたが率いるマスターとモンスターの軍団をより強力に成長させていくことです。

マスターは大魔法を使えるモンスター

プレイヤーであるあなたは、軍団全体をコントロールし、主人公であるマスターの役目を担当することになります。
この世界でマスターとは、大魔法を使えるモンスターのことを指し「ウォーロック」「サモナー」「ネクロマンサー」「ソーサラー」「ウィザード」のいずれかの称号が与えられます。この称号によって、覚える魔法の種類、知性の高さ、魔力が異なり、ゲーム進行に影響を及ぼします。

強力なモンスターたち

モンスターの戦闘によってゲームは進行します。
戦闘の方法は格闘による接近戦（近接攻撃）、投射攻撃、魔法による遠隔戦（間接攻撃）の3種類があります。それぞれのモンスターは、設定された属性によって効果が異なり、戦闘結果に影響を及ぼします。
ヒューマノイド型のモンスターは武器、防具を装備することでさらに強力なモンスターになります。
また、アイテムを装備して、仲間を回復させたり、特殊な攻撃をおこなったりできます。

モンスターの性格

マスターを含むすべてのモンスターは、「Law（ロウ）」「Neutral（ニュートラル）」「Chaos（カオス）」のいずれかの性格を持っています。
この性格は、攻撃、防御、魔法、支配など、ゲーム中の様々な要素に影響を与えます。

国と軍団

ゲーム中、国家は複数登場します。これらはすべてが対立しているわけではなく、互いに同盟を結んでいる場合もあります。
各マップでは自軍を含めて最大で4勢力が登場しますが、これらは国を運営している本体ではなく、あくまで国家に属する軍隊でしかありません。

同盟

同盟を結んでいる国は、味方と同じ扱いになります。こちらから攻撃を仕掛けたり、同盟が破棄されるような出来事が起こらない限り、同盟が破棄されることはありません。

時間効果

モンスターの攻撃能力や大魔法の効果は、使用する時間帯によって異なります。

	朝	午前	昼	午後	日没	夜	深夜	曙
アイコン								
Law（ロウ）	100%	115%	130%	115%	100%	85%	75%	85%
Neutral（ニュートラル）	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Chaos（カオス）	100%	85%	75%	85%	100%	115%	130%	115%

上の表は時間帯による攻撃能力、大魔法、治療魔法の効果の変動表です。性格によって効果のパーセンテージは異なります。
※アイコンはゲームモードのマップ情報（21 ページ）で表示されます。

地形効果

モンスターのいる地形によっては、戦闘時に敵からの攻撃に対して防御効果があります。例えば、森や山岳には遮蔽物が多くあるために、攻撃が遮られる状態を再現した効果です。また、格闘と投射武器を使用した攻撃では地形防御率は異なります。
具体的な数値は「地形防御率表（28 ページ）」で確認できます。

索敵

ゲームが開始されると、しばらくは敵モンスターの動きを画面で確認することはできません。
各モンスターには敵を発見する索敵能力が設定されています。この能力で移動範囲（モンスターによって異なります）より少し広い範囲にいる敵を発見することができます。

ゲームが起動するとスタート画面が表示されます。初めて遊ぶ場合、次の手順で操作してください。

スタート画面

起動するとオープニングムービー終了後、スタート画面が表示されます。

新規ゲーム

物語（シナリオ）を進め、コンピュータプレイヤーを相手に戦いを楽しむモードです。シナリオを新たに開始する場合はこの項目を選択してください。

ロード

セーブしてあったプレイデータを開始するための項目です。選択するとプレイデータのロード画面が表示されます。

チュートリアル

ゲームを初めてプレイするひと向けのモードです。プレイしながら基本的なコマンドやゲームに必要なルールを学ぶことができます。

ギャラリー

ゲーム中で登場するモンスター、入手するアイテム、遭遇するイベントの背景 CG を閲覧することができる項目です。
また、ゲーム中に流れる BGM を鑑賞することもできます。

オプション

ゲーム中の各種環境設定を変更することができます。

音量設定（BGM）	ゲーム中の音声、BGM の音量を調整できます。
音量設定（SE）	ゲーム中の SE（効果音）の音量を調整できます。
移動表示	移動中の動作を表示するかどうかを切り替えることができます。
戦闘表示	戦闘時のリアルファイト画面を簡略化かするかどうかを切り替えることができます。

シナリオを開始する

マスターを選ぶ

①スタート画面から「新規ゲーム」を選んでください。プロローグが始まります。
②プロローグが終了すると最初のイベントが始まり、その中でシナリオをプレイするマスターの種族と、そのマスターの魔法の称号を選択します。
マスターの選択は重要な操作です。
選択した種族と称号によってクラスチェンジのしかたや覚える大魔法の内容が異なっています。

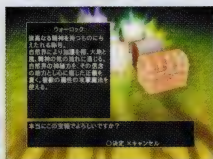
種族の選択

選択可能な種族は次のとおりです。

Law	ソルジャー、エルフ、龍、ファイヤーバード
Neutral	バーバリアン、アマゾネス、トロール
Chaos	鬼、スケルトン、ウルフ、バンパイア

称号の選択

選択可能な称号は以下のとおりです。

ウィザード	主に地の系統の魔法で守りが主体
ソーサラー	主に精の系統の魔法で仲間の強化が主体
ウォーロック	主に風の系統の魔法で攻守一体のバランス型
サモナー	主に水の系統の魔法で治癒や回復が主体
ネクロマンサー	主に火の系統の魔法で攻撃が主体

③マスターを選択した後、マスターの名前を入力する状態になります。名前は後からでも変更することができます。
④マスター決定後、イベントが終わると【キャンプモード】に移行します。

※２枚目以降のマップはプレイヤーが選ぶことができ、選んだ後に【キャンプモード】に移行します。

キャンプモード

キャンプモードでは、戦いのための準備をおこないます。準備とは、モンスターとの契約、改名、追放、装備の売買、受け渡しです。

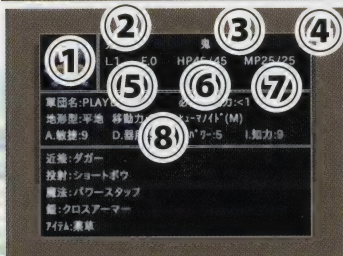
軍団一覧画面

キャンプモードで基本となる画面です。軍団一覧には配下のモンスターユニットが表示されます。

①マスターの肖像
②マスターの名前、称号、所持金、経過日数
③モンスターリスト
　リストには左から名前、性格、最大 HP、最大 MP、レベル、経験値、状態　の各項目が表示されています。
　リストには一度に８体のモンスターユニットが表示されます。
　それ以上は方向キーの上下で切り替えて表示します。

【並び変え】コマンド

△ボタンを押すと、リストの並び替えをおこなうコマンドが表示されます。並び替えをおこないたい項目を選択してください。ただし、並び替えをおこなってもマスターは常に一番上に表示されます。

【詳細情報】コマンド

※○ボタンで切り替えて表示。

①モンスターアイコン
　マップで表示されるモンスターのグラフィックです。
②名前
　モンスターの名前です。デフォルトは種族名となっています。

③種族名
モンスターの種族名です。
④性格
L(Law)、N(Neutral)、C(Chaos) のいずれかを表示します。
⑤レベルと経験値
モンスターのレベルと獲得した経験値を表示します。
一定の経験値になるとレベルがアップし、さらに一定のレベルに達するとクラスチェンジしてより強力なモンスターに進化します。
⑥HP と MP
モンスターの体力を表す HP(ヒットポイント) と、魔力を表す MP(マジックポイント) が「現在値／最大値」で表示されます。
⑦行動不能状態
マップで HP が 0 となったモンスターには「行動不能」と表示されます。
マスターのみ「マスター」と表示されます。
⑧モンスターの能力

◇陣営名

所属している陣営名が表示されます。

◇必要支配力

支配するために消費される MP です。

◇地形型

そのモンスターの本来の生活の場所と考えていいでしょう。この地形上では比較的有利に行動できます。なお、下の特徴は階層が変ると多少変化します。

平地	通常の陸地、足場のよい場所ではやや強い。
森	山、森林で高い能力を発揮。
山	森林、山で高い能力を発揮。
砂漠	砂漠地帯で高い能力を発揮。水に弱い。
氷	氷原で高い能力を発揮。高温に弱い。
火	火山で高い能力を発揮。低温に弱い。
川	川、海、浅瀬で高い能力を発揮。陸地では弱い。
海	海で強く、陸地は得意ではない。
低空	地形の影響を受けずに移動できるが、高い山は苦手。
高空	地形の影響をまったく受けずに移動ができる。
霊体	物質ではないので地形の影響を受けない。
地底	平地とほぼ同様で、地底で強い。

◇移動力

基本的な移動速度をあらわし、数値が大きいほど一度に遠くまで、できることになります。実際には移動する地形に左右されます。

◇キャラクターのタイプ

ヒューマノイド	人間型のモンスターで武器、防具を装備して強化できます。「SS ／ S ／ M ／ L」のサイズがあり、適合したサイズのアイテムしか装備するこはできません。
擬態	擬態するモンスターは索敵範囲内にいても、隣接するまで見えません。
ワープ	空間移動で移動するため、ZOC が発生しません。
復活	戦闘の際、1 度で HP を 0 にしない限り、戦闘後にたちまち回復してしまいます
逃走	攻撃を仕掛けられると逃げてしまいます。

◇敏捷性

数値が高いほど素早く動きます。格闘の命中率や敵の格闘、投射攻撃の回避率に影響します。

◇器用度

数値が高いほど投射武器の命中率が高くなります。

◇パワー

数値が大きいほど格闘や投射武器で与えるダメージが大きくなります。

◇知力

数値が高いほど魔法攻撃のダメージ、命中率、回避率が高くなります。

⑨武器プロフィール

◇攻撃手段

近接、投射、魔法の 3 つの攻撃手段です。左から武器名称、威力（ダメージ × 攻撃回数）、MP 消費量です。

◇装備している防具の名称

◇アイテム名称

近接、投射、魔法の 3 つの攻撃手段です。左から武器名称、威力（ダメージ × 攻撃回数）、MP 消費量です。

⑩対属性防御グラフ
地、水、風、火、精（精神）の属性をもった攻撃からの防御を示していて、線が外側にあるほどその攻撃に対して高い防御力が期待できます。
⑪対身体異常防御グラフ
毒、睡眠、石化、魅了、錯乱の身体異常を与える付加能力のある攻撃を受けた場合の防御効果を示すグラフで、線が外側にあるほどその攻撃に対して高い防御力が期待できます。

軍団を編制する

キャンプモードで基本となる画面です。軍団一覧には配下のモンスターユニットが表示されます。

【軍団編制】メニュー

モンスターリストの各ユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。

【新たに契約する】

初めてゲームで遊ぶ場合、まずモンスターとの契約をおこなってください。契約したモンスターがマップで召喚することができるモンスターになります。契約をおこなったモンスターの名前が軍団一覧に表示されます。

[操作手順]

①コマンドを選択すると、契約可能なモンスターの一覧が表示されます。
一覧は選んでいるマップによって異なります。
②契約したいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
モンスターと契約され一覧にモンスターが加わります。
契約できるモンスターの上限は４０体です。契約するために必要な条件は特にありませんので、好きなだけ契約して構いません。

【名前変更】

モンスターの名前を変更します。同じ種族のモンスターを区別できるように、モンスターに固有の名前をつけることができます。

[操作手順]

①名前をつけたいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
②「名前変更」コマンドを選択すると、文字入力状態になりますので、好きな名前を入力してください。
③入力を完了すると名前が変更され、一覧に戻ります。

【追放する】

ゲームの進行によって戦力にならないモンスターや不要のモンスターが出た場合、このコマンドで軍団から追放できます。

[操作手順]

①追放したいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
②「追放する」コマンドを選択すると、追放するかどうかを確認するメッセージが表示されます。
③「はい」を選択するとモンスターが追放され、一覧から削除されます。

サブメニュー

軍団一覧画面が表示されている状態でSTARTボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。

【装備する】

ヒューマノイドタイプのモンスターに装備をおこなうために、ショップでのアイテムの売買や、アイテムの受け渡しをおこなう各画面に移行します。

【情報表示】

プレイに関係する各種情報表を確認することができます。選択すると以下の表を見ることができます。

移動力表	地形型別に地形ごとの移動力消費量をまとめた表を表示します。
地形防御率表（近接）／（投射）	近接または投射による戦闘時に地形からの防御率をまとめた表を表示します。くわしくは28ページを参照してください。
地図	これから進軍するマップ全体の様子を確認できます。

【進軍】

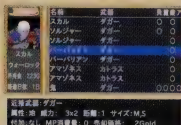
キャンプモードを終了してマップに進軍し、ゲームモードに移行します。

【退却】

キャンプモードを終了してマップ選択の状態に戻ります。
退却はクリアしたマップでしか選択することはできません。

【システム】

選択すると以下のコマンドが表示されます。

オプション	ゲーム中の各種環境設定を変更することができます。
セーブ	プレイ中のデータを保存します。
ゲーム中断	プレイを中断してスタート画面に戻ります。プレイ中のデータは失われますので、選択の際には注意してください。

※MEMORY CARD 差込口2の "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) には対応していません。
※セーブに必要な "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) の空き容量は256KB以上です。

ユニットに装備する

ここでは、ユニットへのアイテムの装備、購入、譲渡、不要なアイテムの処分などをおこないます。サブメニューから【装備する】コマンドを選択すると以下のコマンドが表示され、装備の方法を選ぶことができます。

【ユニットから装備】

装備可能なモンスターユニットの一覧が表示され、ユニットに対して購入または所持しているアイテムの装備をおこないます。

[操作手順]

装備させたいモンスターにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
以下のコマンドが表示されます。

★購入して装備

アイテムをショップから購入して装備します。

★所持から装備

所持しているアイテムを装備します。

★ショップに売る

装備しているアイテムをショップに売ります。方向キーの左右で装備しているアイテム名を表示した状態でないと選択することができません。

★装備を外す

装備しているアイテムを外して所持アイテムに戻します。方向キーの左右で装備しているアイテム名を表示した状態でないと選択することができません。

【ショップから購入】

ショップの一覧が表示され、ショップからアイテムを購入します。

[操作手順]

購入したいアイテムにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
以下のコマンドが表示されます。

★ユニットに渡す

ショップから購入したアイテムをユニットに渡します。

★所持アイテムへ

ショップから購入したアイテムを所持アイテムに入れます。

【所持アイテム一覧】

所持しているアイテムの一覧が表示され、アイテムの受け渡しや売買をおこないます。

[操作手順]

所持しているアイテムにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
以下のコマンドが表示されます。

★ユニットに渡す

所持しているアイテムをユニットに渡します。

★ショップに売る

所持しているアイテムをショップに売ります。

★ショップから購入

新たにアイテムを購入します。

【軍団一覧に戻る】

装備の各画面から軍団一覧に戻る場合は、STARTボタンを押して表示されるサブメニューから【軍団一覧へ】を選択してください。

キャンプモードを終了すると、モンスターを戦わせて敵の陣営を倒す、ゲームモードが始まります。

ゲームのながれ

1 枚のマップには何人かのマスターが配置されていて、同盟を結んでいないマスターとその軍団すべてが敵になります。ゲームはターン制で進行して、マップ上にいるマスターの数だけフェイズ（行動回）があります。プレイヤーのフェイズは 1 番手になります。

ゲーム進行	1TURN	2TURN	3TURN
BLUE 陣営（プレイヤー）	PHASE	PHASE	PHASE
RED 陣営（コンピュータ）	PHASE	PHASE	PHASE
YELLOW 陣営(コンピュータ)	PHASE	PHASE	PHASE
GREEN 陣営（コンピュータ）	PHASE	PHASE	PHASE

1 回のフェイズ中には、移動、戦闘、魔法の塔、泉の占領などをおこないます。

プレイヤーの目的と勝利条件

1 枚のマップを終了させるには、敵のマスターをすべて倒すか、勝利イベントの条件を満たすことが必要です。シナリオ全体では、マップ終了までの制限日数が決められていますので、できるだけ早く終了させることが必要です。ゲーム中の 1 日はターンに直すと 8 ターンに当たります。

プレイヤーの敗北条件

HP が 0 になり、プレイヤーのマスターが倒されると敗北してゲームオーバーとなります。その場合は新規ゲームまたは、保存しているプレイデータからやり直してください。

イベントの発生と決断

ゲームモードは基本的にシミュレーションとして進行しますが、ゲーム中の特定のタイミングや行動によってイベントが発生することがあり、キャラクター同士の会話によるアドベンチャーシーンが表示されます。
アドベンチャーシーンでは主人公（マスター）に対して選択肢が表示されて決断をせまられることがあり、その決断によってその後のストーリーが変化します。

※アドベンチャーシーンでの会話を送るときには○ボタンを押してください。
※シーンの途中で STARTボタンを押すとシーンそのものをスキップすることができます。
初めて見るアドベンチャー画面では押すことが無いように注意してください。
※アドベンチャーシーンの途中でセーブすることはできません。

ゲーム画面

マップ情報

①時間帯
マップの時間帯をアイコンと▶マークで表します。
②経過日数
プレイによって経過した延べ日数を表示しています。
③ターン数
マップで経過したターン数です。
④魔法の塔保有数
魔法の塔、泉の保有数を、小塔１個分に換算して表示しています。
大塔は小塔７個、泉は３個に相当します。
⑤モンスターの配置数
マップに配置された自陣営のモンスター数です。
⑥地形の情報
カーソル位置の地形シンボルと、その地形の地形防御率（近接）及び地形防御率（投射）が表示されます。
地形は同じ種類でもグラフィックが異なる場合がありますので、この情報を確認してください。

ユニット情報

①性格と時間効果
モンスターの性格をアイコンで表示します。
アイコンの右側には、性格に応じた時間効果を表す矢印が最高時と最低時に表示されます。

Law	Neutral	Chaos

②名前
ユニットの名前です。

③ユニットの状態異常
攻撃属性によって状態異常をおこすと、その状態を表すアイコンが表示されます。

毒	睡眠	石化	魅了	錯乱

④レベル、HP、MP
レベル、HP(ヒットポイント)、MP(マジックポイント)が表示されます。

魔力の天秤

★左の値

マスターのMPの回復量です。回復量は、マスターのレベル、占領している塔や泉の数で変化します。入手はフェイズ開始時におこなわれます。

★右の値

モンスターの支配で消費されるMPの値です。消費は毎フェイズ終了時におこなわれます。

★上の値

回復量から支配の消費を引いたMPの値です。支配に必要な消費MPの目安にしてください。

★下の値

現在のマスターのMPです。

マップの機能

『真・マスターオブモンスターズ Final EX』のマップは、4 角形のマスで構成されています。6 方向へ進めるようになっていますので、シミュレーションゲームでよく使われるヘックスと同じ機能を持っています。

大塔	小塔	魔法の泉	城	村	ワープゲート	宝箱

軍団表の表示

R 1 ボタンを押すと配下の軍団の一覧表が表示されます。一覧からユニットを選択するとそのユニットにマップ上のカーソルアイコンが移動します。一覧には左から名前、性格、最大HP、最大MP、レベル、地形型、状態の各項目が表示されています。方向キーの左右で切り替えて装備を確認することができます。一覧には一度に 10 体のモンスターユニットが表示されます。
それ以上は方向キーの上下で切り替えて表示します。

次部隊検索

命令を与えていないユニットにカーソルアイコンを自動的に合わせる機能です。L 1 ボタンを押すと、未行動のユニットにカーソルアイコンが移動します。

サブメニュー

マップ画面で STARTボタンを押すと、以下のコマンドが表示されます。

【戦況確認】

マップに参戦している各陣営の状況を確認できます。索敵範囲内（視界内）が明るく表示され、各陣営のユニットが陣営色で点滅して表示されます。

【情報表示】

プレイに関係する各種情報表を確認することができます。（21 ページを参照）

【ターン】

フェイズ終了	自陣営のフェイズを終了して敵のフェイズに移行します。
マップクリア	マップをクリアした状態になると選択することができます。 選択するとマップを終了して、マップ選択モードへ移行します。

【システム】

選択すると以下のコマンドが表示されます。

オプション	ゲーム中の各種環境設定を変更することができます。
セーブ	プレイ中のデータを保存します。
ゲーム中断	プレイを中断してスタート画面に戻ります。プレイ中のデータは失われますので、選択の際には注意してください。

※MEMORY CARD 差込口2 の "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) には対応していません。
※セーブに必要な "PlayStation 2" 専用メモリーカード (8MB) の空き容量は 256KB 以上です。

マスターのアクション

マスターとは

マスターの位置づけは、魔法使いとしてモンスターを率いる軍団長で、魔法使いとしての称号を与えられたモンスターです。称号によって覚える魔法が異なり、マスターごとに MP、知力などの能力に差があります。

マスターコマンド

△ボタンを押すとマスターだけが使用できる【召喚】【大魔法】【マスターアイテム】の 3 種類のコマンドが表示されます。

マスターコマンドは、マスターが行動済みであっても使用することが可能です。

【召喚】

契約しているモンスターを召喚します。

[操作手順]

①「召喚」コマンドを選択してください。
②契約しているモンスターの一覧表が表示されますので、召喚したいモンスターを選択してください。
③マスターの周囲に召喚場所のマークが表示されます。
　このマークの場所に召喚できますので、場所を選んでください。
④モンスターが召喚され配置されます。続いてモンスターの一覧表が表示されますので、他のモンスターを召喚したい場合はこのまま操作を続けてください。
　召喚はモンスターの侵入できる地形にしかできません。
　そして召喚したモンスターはそのターンには他の行動は行えません。

◇支配力とマスターの MP

マップ上に召喚されたモンスターは、マスターの魔力（MP）によって支配され、軍団の一部となっています。モンスターの支配に必要な MP は毎フェイズ終了時に消費されます。

もし、MP が不足した場合には、配下のモンスターが裏切ってしまいます。

マスターの MP は自国のフェーズが始まった時に、マスターのレベルや占領している塔の数に応じて自動的に回復します。逆に、大魔法を使ったり魔法武器で敵を攻撃した時などには消費されます。

MP はこのようにいろいろな要因で変動するため、その収支には特に気を使う必要があります。

【大魔法】

大魔法を使います。

[操作手順]

①「大魔法」コマンドを選択してください。
　覚えている大魔法の一覧が表示されますので、使いたい魔法を選択してください。
②特定の地域やモンスターを対象とした魔法の場合は、目的や目標をマップから選んでください。
③魔法の効果、成功率を決める魔法ゲージが表示されます。
　ゲージを方向キーの左右で操作して消費する MP を設定してください。

使用MP量を指定してください
魔法名
ファイア
火
攻撃属性
MP: 8 期待値: 16/95%
消費 MP
30/ 39
魔法ゲージ
期待値：
ダメージ／命中率

◇魔法ゲージ

魔法ゲージは、魔法の効果や成功率の大きさを設定するためのものです。効果や成功率が大きくなれば消費する MP も大きくなります。つまり MP さえ惜しみなく使えば、魔法は確実に効力を発揮するわけです。ただし、攻撃として大魔法を使用すると、相手によっては魔法が効かない場合があります。

④設定を終えたら○ボタンを押してください。魔法が発動します。

【マスターアイテム】

マスターアイテムの一覧を表示します。マスターアイテムには使用できるものとできないものがあります。また特定の条件を満たしている場合にのみ使用できるものもあります。

[操作手順]

①「マスターアイテム」コマンドを選択してください。
②アイテムの一覧が表示されます。使用したいアイテムを選択してください。
③使用可能なアイテムを使うと、その効果が発動します。

◇キャンプで使用するマスターアイテム

マスターアイテムにはキャンプモードで使用するものがあります。戦闘不能になったモンスターの復活や、モンスター同士の融合など様々です。

移動と戦闘

マスターはモンスターと同様に移動して戦闘をおこなうことができます。

モンスターの収容

マスターのいる地点に、自陣営のモンスターを移動させると、そのモンスターはマップに召喚される前の状態に戻ります。

モンスターのアクション

レベルアップとクラスチェンジ

モンスターは経験を積むことで、レベルアップとクラスチェンジを行います。

レベルアップ

戦闘を行ったり、特殊なアイテムを使用したりすると、経験値がアップします。
経験値が 100 になるとレベルアップします。
以後経験値 100 ごとに 1 段階ずつレベルアップしていきます。

クラスチェンジ

レベルアップを繰り返して一定レベルに達すると、クラスチェンジしてより強力なモンスターになります。クラスチェンジするレベルはモンスターによって異なります。

移動と戦闘（回復）

モンスターは経験を積むことで、レベルアップとクラスチェンジを行います。

[操作手順]

①マップ上の未行動のユニットにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
②ユニットの移動可能範囲が明るく表示されます。
③可能範囲内で移動先を選択すると、装備している武器やアイテムで攻撃（回復）可能な範囲にいるモンスターに攻撃対象アイコンが表示されます。
今いる地点で移動せずに攻撃する場合は、移動可能範囲が表示された状態で今いる場所を選択すると攻撃対象マークが表示されます。

④移動先で攻撃や回復などの行動をおこなう場合には、攻撃対象にカーソルアイコンを合わせて○ボタンを押してください。

⑤使用する武器の選択画面が表示されます。
使用したい武器を選択してください。

★選択の方法

Ｌ１ボタンまたはＲ１ボタンを押すと、攻撃可能な敵陣営のユニットをカーソルアイコンが移動します。味方を攻撃（回復）したい場合は、方向キーでカーソルアイコンを移動させて攻撃対象を選んでください。

⑥選択すると対象に攻撃をおこないます。攻撃が終わると行動終了です。
⑦攻撃や回復などの行動をおこなわない場合は、移動先にカーソルアイコンを合わせたまま○ボタンを押してください。移動がおこなわれ行動終了となります。

戦闘の種類

戦闘には隣接する敵に対して行う「直接攻撃」と遠隔地への「間接攻撃」の 2 通りの方法があります。直接攻撃はすべてのモンスターがおこなえますが、 間接攻撃は攻撃可能な距離が 2 以上の武器が必要です。

◇使用武器の選択と反撃について

特殊なモンスター以外は特に装備している武器や魔法がなくても素手で格闘を行えます。格闘は隣接する敵との戦闘に用い、近接武器と表示されます。また、格闘以外に弓や石などの投射武器を持っているモンスターもいますし、戦闘に使える魔法武器を持ったモンスターもいます。投射武器と魔法武器は間接攻撃に用いることができます。この他、アイテムで攻撃できることもあります。

戦闘では攻撃に使われたのと、同じタイプの武器を持っていないと反撃ができません。敵にダメージを与え、こちらは無傷でいるには、敵の持っていない武器で攻撃を行うことが最善の方法です。

★近接武器

多くのモンスターでは身体を使った格闘戦のことを指します。
人間型モンスターは武器を装着することで、攻撃力を高くすることができます。

★投射武器

投射武器には射程距離が設定してあります。
投射武器どうしの戦闘では、攻撃側より射程距離の短い武器では反撃はおこなえません。

★魔法武器

魔法武器を使用するには MP が必要です。MP が足りない場合は攻撃、反撃共できなくなります。
また射程距離が設定してあり、攻撃側より短い場合には、反撃はおこなえません。

移動力と地形効果

移動にはモンスターに設定されている移動力が基本となり、実際には移動する地形とモンスターの地形型によって移動できる範囲が決定されます。地形型によっては同じ地形でも移動力を多く消費する場合や、侵入できない場合があります。また、敵モンスターの ZOC を越えて移動はできません。移動範囲の表示はこれらの処理を行った結果です。

ZOC とは?

ZOC とは「Zone of control 」の略で、ユニット(モンスター)の周囲 6 マスの範囲のことを指します。敵ユニットの ZOC に入ったユニットは、たとえ移動力に余裕があっても、必ずその場で止まらなくてはなりません。ZOC を利用して、少ないモンスターで敵の侵攻を防ぐ壁を作ることができます。

占領

マップ上には魔法の塔、魔法の泉、城、村があります。塔と泉は、占領することで自陣営に所有することができます。移動の時に移動地点として目的の場所を選択して、モンスターを上に乗せると占領できます。どのモンスターでも占領はおこなえます。

◇塔

★回復効果

塔には大塔と小塔があります。ユニットを乗せると、そのユニットの消耗した HP、MP が魔法の効果で回復します。消耗した分をすべて回復させるには数ターンその場にモンスターをとどめておいてください。また、状態が「毒」になってしまったモンスターを乗せると次のターンには健康な状態に回復させることができます。

★マスターの MP の回復

塔はいくつも存在します。多く占領すればマスターの MP の回復量が増加します。MP の回復量が多くなれば、支配のために必要な MP の確保が有利になります。

また、マスター自身を塔の上に移動させれば、HP、MP 共に回復します。大きな塔と小さな塔では回復の程度が異なり、文字通り大きな塔の方が回復の程度が高くなります。

◇城、村

城や村にもHPの回復の効果があります。ただしMPは回復しません。城は戦闘時の防御効果が高く、戦略的な価値が高くなっています。また、城や村はイベントが発生しますので、見つけたら移動させてみましょう。

城にいるモンスターは、敵の投射武器からの被害を最小限にとどめることができます。強固な城壁の防御効果だと考えてください。

そのほかの移動目標

◇ワープゲート

1 枚のマップで勝利した時、このワープゲートを占領しておけば、ゲートに通じている他のマップに侵攻することができます。ワープゲートでつながっているマップの多くは、他の世界のマップです。一部同じ世界につながっている場合もあります。ワープゲートの中に入ってみないと行先はわかりません。

◇宝箱

宝箱の上にモンスターを乗せると、その中に入っているアイテムを入手できます。

◇罠

罠の上を通過したり、乗ったりするとダメージを受けることになります。
ワープが移動手段のモンスターは通過しただけではなにもおこりません。

◇魔法の泉

魔法の塔と同じ効果があります。

◇隠された塔、村など

マップを見ただけではわからない塔や村などがあります。
これらの地形はその上を移動してみないと発見できません。

◇封印された場所

封印された場所はすべてのマップにあるというわけではありません。
このような場所は特殊なアイテムによって封印が解かれます。

移動力表の見方

モンスターが移動できる距離は、設定されている移動力と地形型の種類、そして移動する地形によって決まります。この表は、地形型別の地形毎の消費量を示しています。消費量の最小値は10ですので、例えば平地型のモンスターが平原だけを移動した場合は、「移動力 ÷10」となり、そのモンスターが最も移動できる距離となります。表で「－」と表示されている地形は、その地形型が進入できないことを表しています。また、消費量より少ない移動力しかないモンスターも、その地形には進入できません。

地形防御率表(近接)／(投射)の見方

地形防御率表では、全地形の防御率をモンスターの地形型別にまとめています。近接（格闘）と投射では表が異なります。

地形には攻撃を防御する効果があります。傾向として、遮蔽物の多い地形ほど防御効果は高くなります。また、使用する武器によっても防御効果は異なってきます。数値は高いほど効果も高くなります。

1枚目のマップを終了すると、つぎのマップを選択する状態になります。
以後マップを攻略（マップクリア）する度にマップ選択をおこないます。

軍団シンボル

このシンボルがある場所が今いるマップになります。
シンボルがある場所で○ボタンを押すと以下のコマンドが表示されます。

【詳細情報】コマンド

マップの情報が表示されます。△ボタンでも表示することが可能です。

【ワープゲート使用】コマンド

マップにワープゲートがあり、それを占領している場合は、ワープゲートを使って他の世界に行くことができます。

マップの選択と進軍

[操作手順]

①マップをクリアするとクリアしたマップに隣接したマップに進軍することができます。
ただし、場所によっては進入できない箇所が存在します。
②進軍したいマップに方向キーで軍団シンボルを移動させてください。
③サブメニューを開いて「進軍」コマンドを選択すると、そのマップに進軍してキャンプモードに移行します。
※一度クリアしたマップ上は自由に移動することができ、クリアマップにはいつでも進軍することができます。

モンスターリファレンス

Law 系のモンスター

★エンジェル系

●エンジェル→アークエンジェル→ケルビム→セラフィム
　低空を飛んで移動します。魔法（マスターの使う大魔法と異なります）の破壊力はすばらしい。

★エルフ系

●エルフ→ハイエルフ→マスターエルフ→エルフキング
　森の中での動きは抜群。魔法や投射武器を持たせるとよいでしょう。

★ペガサス系

●ペガサス→モノペガサス→天馬→麒麟
　高空を飛んで移動します。一度に移動できる距離が長いので、偵察に使うとよいでしょう。格闘もかなりこなします。
●龍→地龍→天龍→神龍
　高空を飛んで移動します。攻撃力は高く、HP も高い強力なモンスターです。

★ゴーレム系

●サンドゴーレム→ストーンゴーレム→アイアンゴーレム→ガーゴイル
　HP は低いほうですが、防御率は高く、魔法攻撃は有効ではありません。

★ソルジャー系

●ソルジャー→ファイター→フェンサー→ヒーロー
　ただの人間です。武装してやらないと強くはありません。

★ボナコン

山に住む、獣系のモンスター。キメラを作るために必要です。

Neutral 系のモンスター

★バーバリアン系

●バーバリアン→バーサーカー→デストロイヤー→ダークヒーロー
　ティラムとメルファラの血をひく人間の種族です。武装する必要があります。

★アマゾネス系

●アマゾネス→レディーナイト→闘姫→ワルキューレ
　バーバリアンと同様の人間です。バーバリアンよりは器用です。

★ウッドエルフ系

●ウッドエルフ→フォレストエルフ→エルフロード
　Neutra l 系のエルフです。

★フェアリー系

●フェアリー→ピクシー→シルフ→スプライト
　臆病なため、戦闘では逃げてしまいます。

★トロール系

●トロール→タイタン→コロサス→ヘカトンケイル
　ゴーレムと並ぶ巨人です。敏捷性は皆無でのろまです。

★マーメイド系

●マーメイド→メロウ→セイレーン
浅い海にいます。魔法攻撃を仕掛けてきます。

★サーペント系

●サーペント→シードラゴン→リバイアサン
海に住む強力なモンスターです。

★スノードラゴン系

●スノードラゴン→ホワイトドラゴン→アイスドラゴン→シルバードラゴン
氷の属性を持ったドラゴンです。

Chaos 系のモンスター

★デーモン系

●デーモン→アークデーモン→レッサーデーモン→グレートデーモン
エンジェルの対極にあるモンスターです。

★ミスト系

●ミスト→レイス→ファントム→スペクター
霊体であるため、通常の物理的な攻撃は効きません。

★スケルトン系

●スケルトン→ゾンビ→グール→ワイト
もともと生きていない彼らは、強いモンスターです。

★バット系

●バット→ブラックバット→ゴールドバット→バンパイア
低空で移動するこうもり種族。クラスチェンジすると毒を持つようになります。

★ドラゴン系

●ドラゴン→レッドドラゴン→ファイアドラゴン→ゴールドドラゴン
火の属性を持ったドラゴンです。

★リザードマン系

●リザードマン→ヒドラ→バシリスク
砂漠のモンスターで敏捷性が高く強敵です。

★鬼系

●鬼→邪鬼→羅刹→阿修羅
格闘戦に強いモンスターです。魔法も使えます。

★ウルフ系

●ウルフ→ヘル・ハウンド→バージェスト→ケルベロス
敏捷性が高く、クラスチェンジすると火を吹く攻撃をします。

★シザーマン

毒を使うモンスターです。マンティコアを作るために必要です。

マジックリファレンス

以下は、主な魔法の効果とその対象範囲をまとめた資料です。
範囲で 0H とは指定地点のみ、1H は指定地点から 1 ヘックス以内、索敵範囲内は索敵範囲内のすべてユニットに対して有効ということを表します。

攻撃魔法

各種の攻撃型で攻撃し、対象の HP を下げる効果があります。

魔法名	効果	対象
ショック	地の属性の攻撃	範囲：0H
ショックウェーブ	地の属性の攻撃	範囲：1H（敵のみ）
ハイパーショック	地の属性の攻撃	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
コールド	水の属性の攻撃	範囲：0H
ブリザード	水の属性の攻撃	範囲：1H（敵のみ）
ホワイトアウト	水の属性の攻撃	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
ファイア	火の属性の攻撃	範囲：0H
ファイアフレイム	火の属性の攻撃	範囲：1H（敵のみ）
ファイアフラッド	火の属性の攻撃	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
サンダー	風の属性の攻撃	範囲：0H
サンダーウォール	風の属性の攻撃	範囲：1H（敵のみ）
サンダーシャワー	風の属性の攻撃	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
マインド	精神属性の攻撃	範囲：0H
マインドブラスト	精神属性の攻撃	範囲：1H（敵のみ）
マインドバスター	精神属性の攻撃	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
パワードレイン	対象のHPを吸収して他の1キャラに移す。	範囲：0H

回復魔法

低下した HP、MP を回復させる効果があります。

魔法名	効果	対象
ヒール	減った HP を回復させる	範囲：0H
ヒールエリア	減った HP を回復させる	範囲：1H（敵のみ）
ヒールオール	減った HP を回復させる	範囲：索敵範囲内（敵のみ）
チャージ	減った MP を回復させる	範囲：0H
チャージエリア	減った MP を回復させる	範囲：1H（敵のみ）
チャージオール	減った MP を回復させる	範囲：索敵範囲内（敵のみ）

特殊攻撃魔法

魔法名	効果	対象
スリープ	眠らせる	範囲：0H
ストーン	石化させる	範囲：0H
チャーム	魅了する	範囲：0H
コンフューズ	錯乱させる	範囲：0H
トルネード	目標の 1H以内のモンスターを 10H 以内の任意の場所に飛ばす	範囲：1H（敵のみ）
ハリケーン	全モンスターを元の位置から 10H 以内の任意の場所に飛ばす	範囲：索敵範囲内

状態治療魔法

魔法名	効果	対象
アウェイクン	睡眠、錯乱、魅了を治療する	範囲：0H
クリアランス	睡眠、錯乱、魅了、石化を治療する	範囲：0H
アンチドーテ	毒を治療する	範囲：0H

弱体化魔法

主に敵にかけ、能力を低下させる効果があります。

魔法名	効果	対象
エンフィーブル	力を一時的に下げる。	範囲：0H
スラギッシュ	敏捷性を一時的に下げる。	範囲：0H
ストゥーピッド	Int を一時的に下げる。	範囲：0H
センシティブ	地の防御属性値を一時的に下げる。	範囲：0H
ファイアセンス	火の防御属性値を一時的に下げる。	範囲：0H
サンダーセンス	風の防御属性値を一時的に下げる。	範囲：0H

強化魔法

主に味方にかけ、能力を増大させる効果があります。

魔法名	効果	対象
ストロング	力を一時的に上げる	範囲：0H
クイック	敏捷性を一時的に上げる	範囲：0H
クレバー	Int を一時的に上げる	範囲：0H
ファスト	移動力を一時的に上げる	範囲：0H
シールド	地の防御属性値を一時的に上げる	範囲：0H
アイスシールド	水の防御属性値を一時的に上げる	範囲：0H
ウィンドシール	風の防御属性値を一時的に上げる	範囲：0H
アゲイン	行動済みモンスターをもう一度行動させる	範囲：0H
リピーター	攻撃回数が 1 回増える	範囲：0H

その他（無差別）

低下した HP、MP を回復させる効果があります。

魔法名	効果	対象
メテオ	周囲 6H 以内に隕石を 16 個降らせる	範囲：6H
クエイク	敵味方無差別にダメージをうける	範囲：索敵範囲内
タワーワープ	味方を任意の自陣営の塔・泉の間でワープさせる。	範囲：0H
サンシャイン	一時的に明るい方へ時間を変更する	ー
ダークネス	一時的に暗い方へ時間を変更する	ー

アンケートにご協力ください

今後の製品開発や、サポート・サービスの参考資料とさせていただきますので、以下のアドレスよりアンケートにお答えいただけると幸いです。
http://www.ss-alpha.co.jp/c_enq/

ユーザーサポート宛のお問い合わせについて

商品の企画・開発には万全の注意をはらっておりますが、本商品は内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不具合が発見される場合が考えられます。万一、動作不良などを起こすような場合がございましたら、大変お手数ではございますが、弊社ユーザーサポートまでご連絡いただきますようお願いいたします。

【お願い】現象発生までの詳細手順や状況などは、できるだけ詳しくかつ正確にお知らせください。

商品に関する技術的なお問い合わせは・・・・・・

ユーザーサポート専用電話　TEL 092-752-5278
月～金（祝祭日を除く）　10:00 ～ 12:00・13:00 ～ 17:00
電子メールでのお問い合わせ先　support@ss-alpha.co.jp
なお、ゲームの攻略方法のご質問については、お応えできかねますのでご了承ください。

システムソフト・アルファー株式会社
〒810-0001　福岡市中央区天神 3-10-30-5F
〒150-0011　本社　東京都渋谷区東 1-26-30　渋谷イーストビル

©2010 SystemSoft Alpha Corporation

SLPS 25978